

DE-2408027 is an electronic soccer game.

BEST AVAILABLE COPY

THIS PAGE BLANK (USPTO)

⑤

Int. Cl. 2:

A 63 F 7-06

① BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

A 63 F 9-00

DEUTSCHES PATENTAMT



DT 24 08 027 A1

⑪

Offenlegungsschrift 24 08 027

⑫

Aktenzeichen:

P 24 08 027.1

⑬

Anmeldetag:

20. 2. 74

⑭

Offenlegungstag:

15. 5. 75

⑮

Unionspriorität:

⑯ ⑰ ⑱

14. 11. 73 Schweiz 16030-73

⑤④

Bezeichnung:

Verfahren zur Durchführung eines Ball-, insbesondere Fußballspieles auf elektronischem Weg und Spielgerät zur Ausübung des Verfahrens

⑦①

Anmelder:

Omahen, Thomas, Luzern (Schweiz)

⑦④

Vertreter:

Richter, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 8500 Nürnberg

⑦②

Erfinder:

gleich Anmelder

DT 24 08 027 A1

Thomas Omahen, CH-6005 Luzern

Verfahren zur Durchführung eines Ball-, insbesondere
Fussballspieles auf elektronischem Weg und Spielgerät
zur Ausübung des Verfahrens

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zur Durchführung eines Ball-, insbesondere Fussballspieles auf elektronischem Weg, nach welchem am Spiel beteiligte Personen einem elektronischen Steuergerät zugeordnete Steuerpulte bedienen, wobei das Spielgeschehen im elektronischen Steuergerät abgewickelt und auf dem Bildschirm eines mit dem Steuergerät verbundenen TV-Empfängers in Erscheinung gebracht wird.

Das zur Durchführung des Verfahrens dienende Zusatzgerät zum Fernsehempfänger ist erfindungsgemäss durch ein mittels zugeordneter Steuerpulte bedienbares, elektronisches Steuergerät gebildet, das durch mehradrige Kabel mit mehrpoligem

509820/0658

Stecker einerseits mit dem Fernsehempfänger und andererseits mit den als Bedienungseinrichtung dienenden Steuerpulten verbunden ist, welche durch die am Spiel beteiligten Personen an Bedienungsknöpfen oder Tasten derart bedienbar sind, dass über das elektronische Steuergerät die Steuerung der auf dem Fernsehschirm im Spielfeld in Form von festen und beweglichen Lichtpunkten, letztere als Angreifer, Verteidiger und Torwart unterscheidbar, im Sinne des Spielgeschehens bewirkt ist.

In der Zeichnung ist eine beispielsweise Ausführungsform des Erfindungsgegenstandes dargestellt, und zwar zeigen:

- Fig. 1 das elektronische Steuergerät von vorn gesehen,
- Fig. 2 das elektronische Steuergerät von hinten gesehen, und
- Fig. 3 das elektronische Steuergerät mit zwei zugeordneten Steuerpulten in Verbindung mit einem Fernseh-Empfänger.

Das dargestellte Spielgerät weist ein elektronisches Steuergerät 1 auf, das je durch ein mehradriges Kabel 2 bzw. 2' mit mehrpoligem Stecker 3 einerseits mit zwei als Bedienungseinrichtung zugeordneten Steuerpulten 4 bzw. 4' und andererseits mit einem Fernsehempfänger 5 verbunden ist.

Auf der Vorderseite des Steuergerätes (Fig. 1) sind drei Signallampen 6, ein Netzschalter 7 und eine Löschtaaste 8 vorgesehen. 9 sind automatisch betätigte Tor-Anzeigefenster. Auf der Rückseite des elektronischen Steuergerätes 1 befinden sich die HF- und die Video-Ausgangsbüchse 10 bzw. 11, der Netzkabeleingang 12 und eine Sicherung 13. Eine Oeffnung für die Abstimmung des HF-Generators

2408027

befindet sich auf der nicht gezeichneten Unterseite des Steuergerätes 1.

An jedem der beiden Steuerpulte 4, 4' sind drei Potentiometer 14, 15, 16, eine Start-Taste 17 und ein rotes Blinksignallämpchen 18 vorgesehen.

Durch Einschalten des elektronischen Steuergerätes 1 mittels des Netzschalters 7 erscheint auf dem Bildschirm 20 des Fernsehempfängers 5 das Spielfeld, das durch eine senkrechte Mittellinie 21 in zwei gleiche Hälften geteilt ist. Auf jeder Hälfte des Spielfeldes befinden sich auf je einer senkrechten Geraden drei durch nicht bewegliche, grosse Lichtpunkte 22 gebildete Spieler als passive Verteidiger, ferner nahe der Torlinie 24 je ein in Bewegung versetzbarer grosser Lichtpunkt 23 als Torwart und nahe jedem Ende des Spielfeldes je ein als nicht beweglicher Lichtstrich dargestelltes Tor 24. Auf der einen Spielfeldhälfte tritt ein beweglicher, grosser Lichtpunkt 25 als Verteidiger und auf der anderen Spielfeldhälfte ein beweglicher, kleiner Blinklichtpunkt 26 als Ball, der als Angreifer gespielt wird, in Erscheinung.

Jede am Spiel beteiligte Person hält ein kleines Steuerpult 4 bzw. 4' in der Hand, auf welchem sie mit der anderen Hand die drei Potentiometer 14, 15, 16 und die Start-Taste 17 bedient. Mit zwei nebeneinander stehenden Potentiometern 14 und 15 steuert man den grossen, beweglichen, als Verteidiger spielenden Lichtpunkt 25 bzw. den kleinen beweglichen, als Ball und Angreifer spielenden Blinklichtpunkt 26, und zwar wird mit dem einen, beispielsweise dem Potentiometer 14 eine horizontale Bewegung der Lichtpunkte 25, 26 und mit dem anderen Potentiometer 15 eine vertikale Bewegung der Lichtpunkte 25, 26 erreicht. Mit dem dritten Potentiometer 16 steuert man den Torwart 23 in vertikaler Richtung je etwas über die

509820/0658

2408027

Torlinie 24 hinaus. Das Signallämpchen 18 zeigt stets die Rolle an, welche die Person im Augenblick spielt, und zwar blinkend den Angreifer oder Ball 26 und leuchtend den Verteidiger 25. Zwei gleich anzeigende Lämpchen 6 befinden sich am Steuergerät 1.

Zu Beginn des Spieles ist der als Angreifer spielende Ball 26 noch nicht sichtbar. Das Spiel beginnt damit, dass ein Beteiligter, z.B. die Person A, an seinem Steuerpult 4 die Start-Taste 17 betätigt, womit der Ball 26 ins Spielfeld geworfen wird. Damit wird A zum Verteidiger und B zum Angreifer. B versucht jetzt den Ball 26, der als kleiner blinkender Punkt im Spielfeld liegt, in das Gegentor zu steuern und dieses zu berühren. Falls ihm das gelingt, beginnt die Torlinie 24 zu blinken. Der angreifende Ball 26 und der als Verteidiger spielende Punkt 25 verschwinden und der Zähler 9 am Gerät 1 zeigt mit Digitalanzeige das Tor an.

Nach ca. 3 Sekunden hört die Torlinie auf zu blinken. Verteidiger 25 und Angreifer 26 werden wieder sichtbar. Im gleichen Augenblick werden die Rollen gewechselt.

A ist jetzt der Angreifer und B der Verteidiger. Die Person A greift jetzt das gegnerische Tor an. Sie muss ihren Ball 26 zwischen ihren und des Gegners passiven Verteidigern 22 hindurchsteuern. Falls sie mit dem Ball einen der Verteidiger 22 berührt, wird der als Ball spielende Blinklichtpunkt 26 ausgelöscht. Dasselbe ereignet sich auch wenn der Ball 26 das Tor 24 verfehlt, oder wenn er vom aktiven Verteidiger 25 oder vom Torwart 23 aufgefangen wird.

Nach dem Auslöschen des Balles 26 und aktiven Verteidigers 25 setzt auch das rote Signallämpchen 18 aus.

Jetzt muss die Person A durch Drücken der Taste ihres

509820/0658

2408027

Steuerpultes 4 den Ball 26 zurück ins Spielfeld werfen. Die Rollen werden automatisch gewechselt, was auch an den Signallämpchen 18 sichtbar wird. Die Person A ist bei dem Angriff erfolglos geblieben. Also hat die Person B jetzt die Möglichkeit ein zweites Tor zu machen. Das Spiel kann so lange dauern, bis eine der Personen 10 Tore erreicht hat.

Am Ende des Spieles löscht man durch Drücken der Taste 8 am Steuergerät 1 die Zahlen aus.

Dieses elektronische Spiel verlangt von den daran beteiligten Personen viel Geschicklichkeit und gute Reaktion.

Das beschriebene Steuergerät liefert in einfacher Ausführung ein Schwarz-Weiss-Bild auch am Bildschirm eines Farbfernsehers. Es kann sich aber auch um eine kostspieligere Ausführung handeln, bei welcher das Spielfeld am Farbfernsehgerät in Farbe erscheint, z.B. Spielfeld = grün, Mittellinie 21 und Torlinien = weiss, die Spieler = rot und blau.

Das Gerät lässt sich auch mit einem Tonteil erweitern, z.B. mit verschiedenen Toneffekten, wie Pfeifen oder Klatschen in bestimmten Spiel-Situationen wie Tor oder Spielbeginn. Der Ton kann am Steuergerät 1 durch eingebauten Lautsprecher oder auch durch Ton-HF-Modulator über den Fernsehlautsprecher gegeben werden.

Die Funktion der Bedienungseinrichtung lässt sich auch auf mehr als zwei kleine Steuerpulte verteilen, so dass auch mehr als zwei Personen gleichzeitig spielen können.

Ferner kann das Spielfeld mit einem Anstosskreis in der Mitte oder durch bessere Ausgestaltung der Torform vervollkommen werden. Im Spielfeld lassen sich noch mehrere Verteidiger unterbringen, die beweglich, teilweise

509820/0658

2408027

beweglich oder unbeweglich sein können. Die teilweise beweglichen Verteidiger können sich entweder nur in vertikaler oder nur in horizontaler Richtung über das ganze Spielfeld bewegen oder nur in einem Teil des Spielfeldes. Andere Verteidiger können sich beispielsweise in horizontaler und vertikaler Richtung nur in ihrem Verteidigungsbereich bewegen.

Die Automatik des elektronischen Steuergerätes lässt sich nach Wunsch variieren, wie der Einwurf des Balles oder der Wiederbeginn des Spieles nach erzieltm Tor usw. Das Torergebnis, das wie im beschriebenen Beispiel am elektronischen Steuergerät 1 an den Fenstern 9 sichtbar wird, lässt sich auch auf dem Bildschirm elektronisch in Erscheinung bringen.

Das Steuergerät 1 der Steuerpulte 4, 4' und der Fernsehempfänger 5 sind zweckmässig in einem nicht besonders dargestellten Gehäuse eingebaut, welches einen Teil eines konventionellen Geld-Spielautomaten bildet.

Patentansprüche

1. Verfahren zur Durchführung eines Ball-, wie Fussball-spieles etc. auf elektronischem Weg, dadurch gekennzeichnet, dass am Spiel beteiligte Personen, einem elektronischen Steuergerät zugeordnete Steuerpulte bedienen, wobei das Spielgeschehen im elektronischen Steuergerät abgewickelt und auf dem Bildschirm eines mit dem Steuergerät verbundenen TV-Empfängers in Erscheinung gebracht wird.
2. Spielgerät zur Ausübung des Verfahrens nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass ein Zusatzgerät zu einem TV-Empfangsgerät vorgesehen ist, welches durch ein mittels zugeordneter Steuerpulte (4, 4') bedienbares elektronisches Steuergerät (1) gebildet ist, das durch mehradrige Kabel (2, 2') mit mehrpoligem Stecker (3) einerseits mit dem Fernsehempfänger (5) und andererseits mit den als Bedienungseinrichtung dienenden Steuerpulten (4, 4') verbunden ist, welche durch die am Spiel beteiligten Personen (A, B) an Bedienungsknöpfen oder Tasten (14, 15, 16, 17) derart bedienbar sind, dass über das elektronische Steuergerät (1) die Steuerung der auf dem Fernsehschirm (20) im Spielfeld in Form von festen und beweglichen Lichtpunkten (22, 24 bzw. 23, 25, 26) letztere als Angreifer (26), Verteidiger (25) und Torwart (23) unterscheidbar, im Sinne des Spielgeschehens bewirkt ist.
3. Spielgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass das Steuergerät (1) die Steuerpulte (4, 4') und der Fernsehempfänger (5) in einem Gehäuse als Geld-Spielautomat vorgesehen sind.
4. Spielgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass je ein Steuerpult (4, 4') zur Bedienung drei Potentiometer (14, 15, 16) aufweist, wobei zwei Potentiometer (14, 15) der Steuerung des Balles (26) bzw. des

2408027

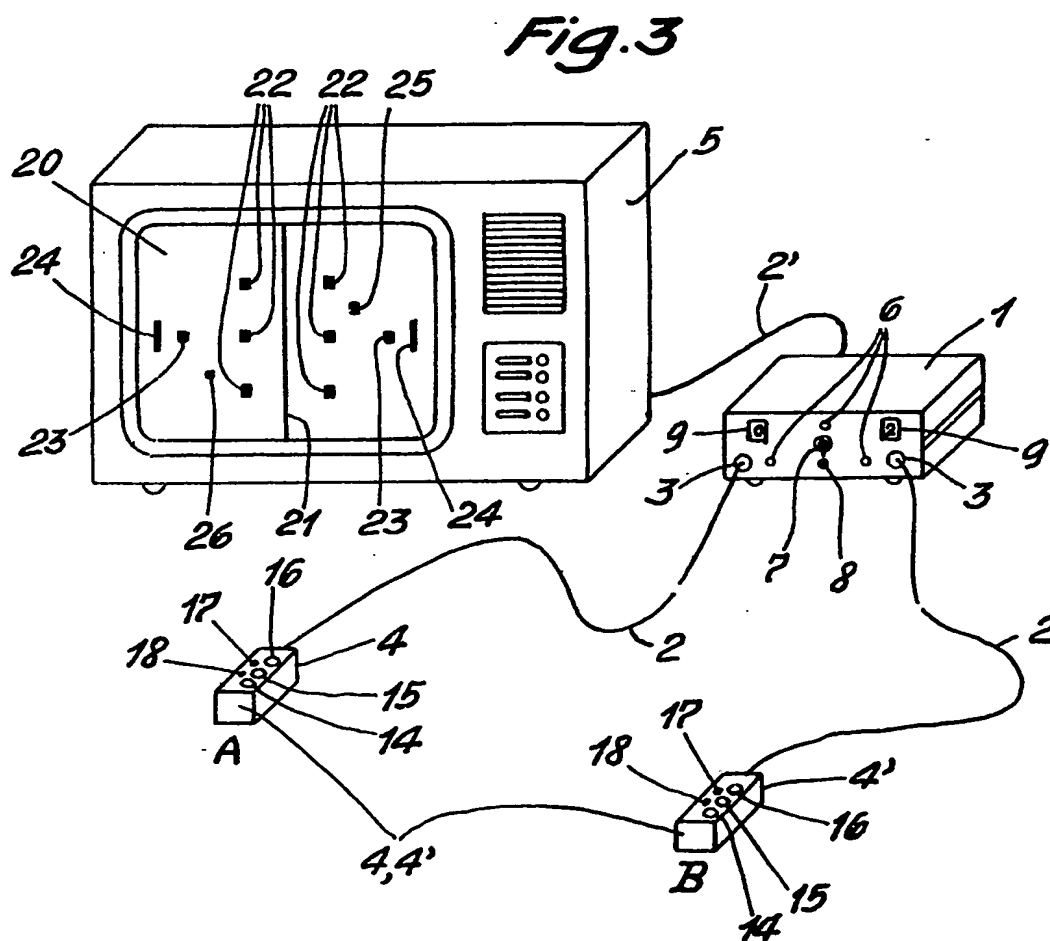
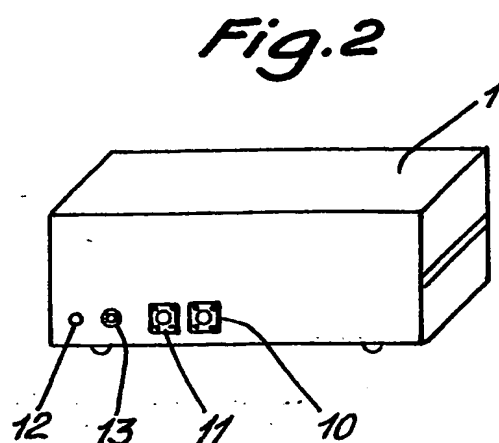
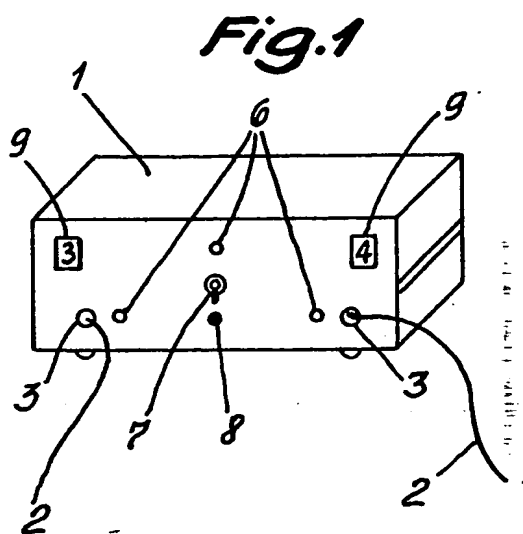
Angreifers dienen, während das dritte Potentiometer (16) der Steuerung des Torwartes (23) dient.

5. Spielgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass das Steuerpult (4 bzw. 4') ein Signallämpchen (18) aufweist, das durch Leuchten oder Blinken die Rolle der das Steuerpult haltenden Person anzeigt, die entweder als Angreifer oder Verteidiger mit dem blinkenden Ball (26) bzw. mit dem leuchtenden Punkt (25) spielt.

6. Spielgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass das Steuerpult (4 bzw. 4') eine den Einwurf eines Balles (26) in das Spielfeld bewirkende Start-Taste (17) aufweist.

7. Spielgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass das Steuergerät (1) zwei Zähler besitzt, durch welche an Fenstern (9) des Gehäuses die Tore angezeigt werden.

8. Spielgerät nach Ansprüchen 2 und 5, dadurch gekennzeichnet, dass am Gehäuse des Steuergerätes (1) Signallämpchen (6) vorgesehen sind, welche in Uebereinstimmung mit den Lämpchen (18) der Steuerpulte (4, 4') je nach Rolle des Spielers als Angreifer oder Verteidiger in Blink- oder Normallicht aufleuchten.



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.